Citius, altius, fortius

El libro negro del deporte

Citius, altius, fortius. El libro negro del deporte.

1ra ed., Rosario, Lazo Negro, 2014
282 p., 210x175 mm
ISBN 978-987-29441-4-8

Edición original:
Pepitas de Calabaza. Logroño, España, septiembre 2011.

ISBN: 978-84-938349-8-2
Primera edición, septiembre de 2011

Primera edición (Corregida del original): mayo de 2014
Lazo Negro ediciones
Rosario, Argentina
lazo.ediciones@riseup.net - www.lazoediciones.tumblr.com

Citius, altius, fortius

El libro negro del deporte

Federico Corriente

Jorge Montero



Tengo en la mano un documento que rebosa de toda la infamia de esta época y la rubrica, uno que bastaría por sí solo para hacerle un lugar de honor en un estercolero cósmico al puré de divisas que se autodenomina ser humano.

Karl Kraus, Viaje anunciado a los infiernos

I

Prólogo: el asalto al juego

> La diferencia entre las concepciones de Marx y Schelling, que hemos citado, reside, ante todo, en el punto siguiente: en la concepción de Schelling la historia es, a la vez, la apariencia del juego y el juego de las apariencias, mientras que para Marx, la historia es a la vez un juego real y el juego de la realidad. Para Schelling la historia está escrita antes de ser representada por el hombre, es un juego directamente prescrito, pues solo dentro de un juego semejante «se juega» la libertad de cada uno [...]. Esta predeterminación de la historia transforma el juego histórico en un falso drama y rebaja a los hombres no solo al rango de simples actores, sino incluso al de simples marionetas. Por el contrario, en Marx el juego no está determinado antes de que la historia esté escrita, pues el curso y los resultados de esta están contenidos en el juego mismo, es decir, resultan de la actividad histórica de los hombres.
>
> *Karel Kosik, El individuo y la historia*

Si bien los juegos han acompañado a la humanidad a lo largo de toda su historia, el sometimiento del mundo a la lógica de la mercancía acarreó un asalto sin precedentes contra todo tipo de actividades lúdicas y festivas. Muchas de ellas se vieron abocadas a la extinción pura y simple, mientras otras lograban sobrevivir en tanto que pasatiempos semiclandestinos o arrinconadas como reminiscencias del pasado. En cualquier caso, la dimensión lúdica de

la vida social, que en épocas anteriores desempeñó un papel fundamental en la existencia de las comunidades humanas, se vio alterada y suprimida como nunca antes.

Algo muy parecido, y no es en modo alguno coincidencia, ha sucedido con las festividades. Las grandes celebraciones de los pueblos no civilizados, así como las fiestas de la Antigüedad clásica o el carnaval medieval, que constituían momentos esenciales en la vida de esas comunidades, han quedado reducidas en nuestros días a una festividad banal y pseudotransgresora, que no solo no produce una cancelación temporal del mundo cotidiano, sino que es la prolongación de este por otros medios.

Las celebraciones de los pueblos arcaicos tenían un carácter unitario, por lo que a los cultos serios les sucedían otros más desenfadados, en los que los dioses se convertían en objetos de burla y chanza. Con la gradual desaparición de la comunidad arcaica y la consolidación de las divisiones sociales propias de la *polis*, esta concepción unitaria del mundo va eclipsándose y surge la escisión entre lo serio y lo burlesco, que da paso a la contraposición entre una esfera de lo sagrado, en la que se alojará el atletismo ritual, y una esfera profana a la que queda confinado el juego, escisión que refleja a su vez la separación entre la cultura aristocrática y la cultura popular. La seriedad y la formalidad de hieráticas procesiones a distintos santuarios sustituirán al desenfreno y el desorden general de las antiguas fiestas. Los juegos olímpicos, fundados en el santuario de Olimpia, son un caso nítido de juego sagrado que sanciona la separación y la desigualdad entre los hombres. La práctica de la cultura física quedó restringida a la aristocracia y después se extendió a los nuevos ricos de las colonias, mientras que los estratos populares permanecían al margen, divirtiéndose con juegos y danzas que seguirán conservando, de forma clandestina y desprovista de carácter público, los rasgos que caracterizan a los juegos y las fiestas primigenias.

Durante siglos, en toda Europa siguieron existiendo y celebrándose fiestas y costumbres paganas, sobre todo entre el pueblo llano. Este es el caso del carnaval, fiesta que deriva de las antiguas Saturnales y que en la Edad Media constituía la celebración más importante del año. El carnaval, que tenía una duración de tres meses y se prolongaba desde las Navidades hasta la Cuaresma, era el tiempo de la fiesta, del juego y de la liberación de las restricciones. Suponía una especie de obra colectiva de teatro, escenificada en las calles, en las plazas públicas y, finalmente, en toda la ciudad, transformada en un escenario sin límites donde se suspendían temporalmente las relaciones jerárquicas en una atmósfera de transgresión en la que se infringían las normas, se volatilizaban las prohibiciones y se permitían todos los excesos. En el carnaval no existía separación entre actores y espectadores; todos participaban y nadie quedaba excluido, puesto que se trataba de una celebración de toda la comunidad donde la vida misma se interpretaba como juego, y en la que el juego era indisociable de la vida real.

Tras la Reforma protestante, la Contrarreforma y el consiguiente desplome de la unidad católica en la segunda mitad del siglo xvii, se producirá un declive tanto de esta fiesta como del resto de diversiones, juegos y bailes populares. Muchas festividades se prohibieron y dejaron de tolerarse, y aunque el carnaval no desapareció, comenzó a institucionalizarse y a privatizarse, convirtiéndose en una fiesta oficial que habitaba el suntuoso espacio de los palacios, de los templos y las cortes, y que tenía mucho de pompa y postín, pero muy poco ya de fiesta pública y popular.

Comienza así un lento proceso de asedio, persecución y prohibición de aquellas festividades y diversiones del pueblo llano (festejos que cada vez más a menudo ocasionarán alborotos, desórdenes y enfrentamientos con la autoridad) cuya falta de límites y normas supone un obstáculo para la consolidación de un poder que pretende controlar y vigilar como nunca antes a sus súbditos.

Tras el ascenso de la burguesía, a partir del siglo xviii, comienza un progresivo declive de la fiesta, que se encamina a pasos agigantados hacia su ruina en el siglo xix, con la consagración de la moral utilitaria y la ética del trabajo del nuevo orden industrial, que apenas dejará espacio ni tiempo para los juegos y las diversiones. Resulta de lo más revelador que fuera precisamente en este período cuando se colonizaron multitud de juegos tradicionales para reformarlos y convertirlos en deportes. En el transcurso del siglo xx, la evolución hacia el denominado deporte de masas o deporte–espectáculo ha arrojado datos no menos concluyentes acerca de la naturaleza profunda de la sociedad contemporánea. En la actualidad el deporte ha dejado de ser un espejo en el que se refleja la sociedad contemporánea para convertirse en uno de sus principales ejes vertebradores, hasta el punto de que podríamos decir que ya no es la sociedad la que constituye al deporte, sino este el que constituye, en no poca medida, a la sociedad. El deporte es la teoría general de este mundo, su lógica popular, su entusiasmo, su complemento trivial, su léxico general de consuelo y justificación: es el espíritu de un mundo sin espíritu.

Según el antropólogo Bronislaw Malinowski, en las llamadas sociedades del «don» melanesias la vida social gira en torno al intercambio *kula*, es decir, en torno al «dar y recibir» regalos. La práctica del *kula* no es una transacción comercial ni un trueque, ya que el intercambio de presentes nunca puede ser simultáneo, ni estos pueden intercambiarse después de negociar su valor o intentar establecer una equivalencia entre ellos.

El intercambio, por consiguiente, nunca es equilibrado ni debe serlo: siempre tiene que haber alguien que quede en deuda, con el fin de que la relación se mantenga. El mantenimiento de las relaciones sociales, que a menudo coincide con el establecimiento de las

jerarquías, es más importante que los resultados materiales del intercambio. Los intercambios materiales no son la «razón de ser» del lazo social: la finalidad de estos es producir un «vínculo de amistad» entre los individuos y los grupos, al margen de cualquier hipotética utilidad «económica». En las sociedades del don, a menudo los grupos locales son autosuficientes, por lo que si entran en contacto con otros grupos vecinos no es por razones puramente materiales.

El juego social del intercambio gira en torno al fortalecimiento de los vínculos que unen a estas comunidades. No tiene por objeto producir resultados objetivos cuantificables, sino todo lo contrario: representa la forma de un juego supremo de la comunidad, a través del cual esta funda la comunicación en su seno y con el exterior.

El desafío es el momento esencial de este vasto juego del reconocimiento. «A través del intercambio, los indígenas melanesios establecen en primer lugar la desigualdad mediante el don de obertura, con el fin de incitar a continuación a la igualdad mediante la reciprocidad» [Y. Delhoysie, G. Lapierre 2008: 333]. El propósito del regalo de apertura es aumentar el prestigio, el honor y la fama del dador, y la finalidad de la contrapartida es responder al desafío. Cada parte, una vez establecido el prestigio de la que ha tomado la iniciativa, sitúa a la otra en la obligación de corresponder; de esta manera, entre ambas partes se establece una relación estrecha en la que cada una compite por ser la más generosa, por dar más de lo que recibe.

«En el sistema de la mercancía sucede exactamente lo contrario: todos los individuos son formalmente iguales, y todas las mercancías se equiparan a través del dinero, para acceder finalmente a la desigualdad en el salario y en el consumo» [Y. Delhoysie, G. Lapierre 2008: 333–334]. El dinero es aquí la deidad suprema a cuya mayor gloria y reconocimiento se sacrifica el prestigio de toda mercancía particular, incluidas las humanas, y a la que los seres humanos han de servir rebajándose a sí mismos para rebajar y eliminar al competidor.

Entre los melanesios la igualdad no es un principio abstracto, sino el resultado de una operación práctica que vuelve a ponerse en juego sin cesar mediante la puja recíproca. El indígena melanesio fundamenta su existencia en tanto que ser humano a través de esa reciprocidad. Reconocer la humanidad del otro arriesgando la propia es un juego peligroso (cuando menos, delicado y precario) que puede degenerar en confrontaciones violentas y poner en peligro la propia existencia. Bajo el principio del intercambio no se considera que el devenir esté constituido de antemano en lo esencial y sea libre en los detalles, sino que se entiende como una apuesta y un riesgo continuos.

La inmensa mayoría de los historiadores del deporte, lejos de arrojar luz sobre los vínculos entre el pasado y el presente, manejan abundantes fuentes sobre las festividades populares

y las combinan con otras relativas a pasatiempos nobiliarios como la caza y los métodos de instrucción militar y finalmente, a modo de propina, añaden algunos juegos infantiles para consagrar una entidad mitológica bautizada con el monstruoso apelativo de «deporte primitivo». En lugar de una historia de la festividad popular, del ocio aristocrático o de los juegos infantiles, los historiadores descubren en multitud de antiguos juegos embriones elementales que necesariamente habrían de evolucionar hasta desembocar en el deporte moderno, como si este fuese la prolongación «natural» de antiguos juegos y pasatiempos populares. Ellos sí que son primitivos. Cuando el único criterio que ha de satisfacer una modalidad lúdica o atlética para ser clasificada como «deporte» es el de consistir en una actividad corporal «competitiva» y estar formalmente orientada hacia la obtención de un resultado, resulta tarea fácil proyectar la tenebrosa sombra de la prehistoria deportiva contemporánea sobre todo el pasado lúdico–festivo de la humanidad.

Lo cierto es que desde mediados del siglo XIX en adelante la institución e implantación progresiva del deporte discurrió de forma paralela a la supresión social del juego y a la perversión de su noción misma, confirmación adicional, por si falta hiciera, de la profunda incompatibilidad existente entre ambos. El deporte presupone la aceptación de un conjunto de reglas inviolables que asfixian todo elemento lúdico. A pesar de que la mayoría de los deportes modernos se autodefinan como juegos, de los que no dejan de reivindicar su supuesta procedencia, todo conspira para alejarlos cada vez más de ellos.

En el juego, dado que el «resultado material» no es lo decisivo, es perfectamente posible que ambas partes sean desiguales y se constituyan de modo accidental, como también puede darse el caso de que una persona o un grupo de personas desafíe a todas las demás. El punto de partida del juego es un desequilibrio fundamental, pero no se trata de una deficiencia, sino de su esencia misma. En el deporte, por el contrario, siempre tenemos dos partes formalmente «iguales» que luchan por la obtención de un resultado «justo», y reglas que pretenden establecer y garantizar un equilibrio que conduzca a ese resultado justo.

Los juegos pueden regirse por reglas, pero estas no pueden adquirir una objetividad autónoma frente a los jugadores. El juego sin límites permite jugar con las reglas, modificarlas, incumplirlas e incluso, al contrario que en el deporte, jugar a hacer trampas.

El marco social del juego es la festividad. El esparcimiento y el juego físicos giran en torno al disfrute de la propia corporalidad, el contacto con la ajena y con el entorno natural, a diferencia de lo que sucede en el deporte, que tiende a eliminarlos o cuando menos a estandarizarlos. En el juego no solo se produce un resultado objetivo o la afirmación del ego, sino también el encuentro con el otro, encuentro que no hay por qué concebir siempre y necesariamente en términos idílicos, ya que también queda abierta la posibilidad del desencuentro con todas sus consecuencias.

La encorsetada «seriedad» del deporte, con sus rimbombantes y solemnes ceremonias pseudofestivas, se opone a la dinámica expansiva del juego y de la fiesta, que carece, en principio, de límites espacio–temporales definidos. Por lo demás, la erradicación progresiva de la festividad por obra de la disciplinaridad deportiva no podía dejar de desembocar en un vigoroso retorno de lo reprimido, como ponen de manifiesto las derivaciones vandálicas del moderno espectáculo deportivo. La pasión de jugar, destruida, renace como juego de la destrucción pasional.

Los deportes reproducen las principales características de la organización industrial moderna: reglamentación, especialización, competitividad y maximización del rendimiento. Tanto los sistemas de entrenamiento como las reglas y el instrumental tienen en común la impresión de objetividad que se desprende de ellos y el fetichismo productivo que los impregna. Lo que producen el deporte y la educación física son fundamentalmente rendimientos y récords, es decir, datos computables, cosas, no relaciones entre personas.

En primer lugar, en el encuentro deportivo el control del tiempo y del espacio es fundamental. El tiempo desempeña el papel de un adversario abstracto, de un rival al que también es necesario batir. Así, al marcar el comienzo y el final, el reloj (por no hablar de los cronómetros) se convierte en protagonista por derecho propio. Las competiciones, a su vez, se celebran en espacios *ad hoc* homogeneizados en función de cada modalidad, lo que se plasmará en la proliferación de instalaciones, gimnasios y terrenos deportivos.

En lo que se refiere a su entramado institucional, el deporte moderno se organiza con arreglo al ideal democrático de la igualdad de oportunidades, que corresponde a las aspiraciones teóricamente igualitarias de una sociedad jerarquizada que materializa en la práctica las desigualdades. El cumplimiento de este ideal lleva aparejado el enfrentamiento en igualdad de condiciones como base de la competición deportiva, para lo cual se establecen normas que garanticen al máximo la igualdad física de los antagonistas individuales y que los equipos estén integrados por el mismo número de jugadores, para que todos ellos sean cualitativa y cuantitativamente comparables.

Para el logro de esta meta, se fundan por doquier clubes y asociaciones cada vez más centralizados, encargados de establecer e introducir un conjunto de reglas universales y una gran variedad de categorías, pesos, medidas y clasificaciones de obligado cumplimiento en todas las competiciones. Así cada disciplina puede regirse por normas idénticas en cualquier parte del mundo, cuya aplicación y vigilancia se encomienda a los árbitros, intérpretes de la ley y el orden deportivos.

Por último, a medida que se difunde y adquiere una mayor trascendencia social y económica, el deporte acarrea no solo la profesionalización y la especialización de los jugadores, sino también su transformación en engranajes intercambiables de la industria deportiva,

en *vedettes* condenadas no a jugar, y ni siquiera a ganar, sino ante todo a generar ganancias: el carácter mercantil y espectacular del deporte limita cada vez más la iniciativa y autonomía de unos «jugadores» convertidos en auténticos soportes publicitarios y sometidos a constantes presiones para optimizar el rendimiento y los resultados.

El hecho de que los deportes han acabado por convertirse esencialmente en un inmenso negocio de distracción masiva es lo que explica, en última instancia, los contratos millonarios de los deportistas de élite y la omnipresencia mediática de los resultados e incidencias de las competiciones. No obstante, el resquemor generalizado de los aficionados ante el mercadeo ilimitado y la búsqueda de celebridad de las estrellas deportivas es indicio de la difusa persistencia de una arraigada y sin duda arcaica superstición según la cual el deporte es, o «debería» ser, algo más que un entretenimiento.

Buena parte de los críticos contemporáneos del deporte, que se sitúan así en el mismo terreno que sus apologistas, logran la proeza de conjugar la impugnación aparatosa de fenómenos presentes en las actividades lúdico–atléticas de todo tiempo y lugar con la hazaña suplementaria de pasar por alto la contribución histórica específica de la sociedad contemporánea a la degradación del juego. Tras la denuncia equívoca y abusiva del espectáculo, la violencia y la competitividad despiadada como rasgos exclusivos de nuestro tiempo, se obvia la raíz fundamental de la decadencia contemporánea del juego, a saber: la presencia de un público ávido a la vez de formas triviales de recreo y de sensaciones fuertes, despojado tanto de las condiciones precisas para gozar de una hipotética dimensión estético–cultural del deporte como de las necesarias para contribuir a ella, y sumido en un estado anímico cuyos principales ingredientes, de acuerdo con Huizinga, son una mezcla de «adolescencia y barbarie». Esta es la fuente de la que brota la destrucción del impulso lúdico, no de la presunta subordinación «instrumental» y «desnaturalizada» del deporte a objetivos como la obtención de beneficios, la «formación del carácter» o el fomento del espíritu patriótico.

Los elementos objetivos de la actividad lúdico–competitiva, tales como la celebración de la victoria y del vencedor (que no conduce de forma automática a la obsesión moderna por el rendimiento), la adquisición mimética de la técnica corporal (que tampoco tiene por qué regirse por criterios deportivo–gimnásticos), el acuerdo en torno a un lugar de encuentro (que no siempre fue la aséptica instalación deportiva moderna) tienen hondas raíces en la historia cultural de la humanidad, a las que la lógica del capital imprime una dinámica fetichista propia. El deporte no consiste ni en el ejercicio corporal ni en la competición como tales, sino en el sometimiento de estos a un patrón productivo y a una demanda social muy específicos.

Lo que explica el prurito reformador de cierto tipo de críticas de la «pasividad» y de la frustración engendradas por el espectáculo deportivo, (cuyos autores nunca pierden ocasión de solicitar una mayor «participación» de *homo spectator* en la actividad deportiva) es la soterrada convicción de que en realidad la excelencia sí se alcanza a expensas de los demás, la identificación más o menos consciente de la competición con el deseo de aniquilar al adversario y, sobre todo, el temor de que, más allá de cierto punto, la rivalidad deportiva haga entrar en juego la cólera interior «que el hombre contemporáneo se esfuerza tan desesperadamente por dominar».

Los certámenes atléticos de la Antigüedad clásica griega, por el contrario, brindaban un contrapunto dramático a una realidad que aspiraban expresamente a exaltar; no pretendían en modo alguno ofrecer una válvula de escape frente a las rutinas y las servidumbres de la cotidianidad. Los participantes tampoco se limitaban a competir entre sí, sino que tomaban parte en una ceremonia de reafirmación de los valores compartidos por una comunidad restringida pero real, representada por un público de entusiastas versados en las reglas de las pruebas y el significado ritual que subyacía a ellas. La importancia central de la exhibición y la representación sirve además como recordatorio de los ancestrales vínculos existentes entre el juego y el arte dramático. En cualquier caso, lejos de anular o empañar el valor del acontecimiento, a menudo la asistencia de testigos constituía una parte fundamental de la ceremonia.

Detengámonos a examinar un juego que no fue posible encajar en el canon deportivo moderno pese a los esfuerzos realizados en ese sentido: el sogatira. Cuando, tras un período de prohibición impuesto por los ingleses, volvieron a celebrarse en Escocia los Highland Games, entre los juegos «restaurados» figuraba el sogatira. Sigue sin saberse hasta la fecha si dicho juego tenía sus raíces en prácticas más antiguas o se trataba de una mera impostura romántica. En cualquier caso, no deja de ser curioso observar que cuando durante la Exposición Universal de París en 1889 se celebró una exhibición de los Highland Games, la combinación del sogatira, el lanzamiento de troncos, los bailes tradicionales y las últimas modas en tartán ya los habían asimilado en gran medida a un espectáculo étnico–popular no tan distinto del Show del Salvaje Oeste de Buffalo Bill, con el que compartieron cartel.

A comienzos del siglo xx el sogatira llegó a ser disciplina olímpica, pero quedó definitivamente al margen del canon olímpico en los Juegos de Amberes de 1920, al parecer porque los esfuerzos realizados para que este juego se ajustara al principio moderno del rendimiento chocaban con su notoria «impureza».

La exclusión del sogatira del programa olímpico es tan interesante como la transformación de antiguos juegos en deportes. Si hay algo «poco serio» en el sogatira, queda planteada, al menos, la cuestión de en qué consiste la «seriedad» del deporte.

El juego del sogatira hereda de la cultura popular los gruñidos, las muecas y la hilaridad. Que en el momento de la victoria los vencedores tengan muchas posibilidades de caerse de culo es algo que cuadra perfectamente en una cultura popular del juego y del carnaval, pero no tanto en la cultura del rendimiento desarrollada por la burguesía industrial, por no hablar ya de la ideología pseudoaristocrática del olimpismo. Sin duda los rasgos «poco serios» de este juego eran un obstáculo suplementario para la deportivización completa, que no consiste sino en el despliegue ritual del culto capitalista a la productividad y la disciplina fabril (y en su vertiente «pedagógica», la sumisión a la norma sacrosanta como expresión suprema de la sociabilidad deportiva), en definitiva, la consagración del fetichismo de la mercancía a través del deporte.

Llegados a este punto, podemos concluir con un examen más minucioso de la clase de vínculo social del que el deporte es embajador y vehículo privilegiado. Las relaciones que se establecen en una sociedad basada en el intercambio mercantil generalizado no pueden tener otro fundamento *a priori* que la indiferencia mutua, pues aquí el vínculo de los individuos con la generalidad de la vida social es el dinero, lo que a su vez supone que el nexo real de la dependencia mutua sea independiente de sus portadores concretos, cada uno de los cuales lleva, por así decirlo, su relación con la sociedad y con el prójimo en el bolsillo. De ahí que la sociedad moderna suponga no solo el colmo de la separación entre la vida del individuo y la de la colectividad, sino también, y como corolario obligado, el apogeo de las formas ideológicas a través de las que dicha sociedad rehúye la conciencia de esa situación.

La subjetividad moderna no es, en efecto, sino un incesante ir y venir entre la exaltación de la pseudosoberanía del individuo y su inmersión en una manada informe. En el universo de la mercancía al individuo solo se le concibe como átomo solipsista aislado y enfrentado a un entorno hostil, o reducido a la condición de anónimo engranaje de un «equipo». O bien el individuo es el centro del universo y la sociedad un elemento accesorio, o la sociedad lo es todo y el individuo una simple pieza.

> Paradójicamente, es el aumento de la distancia real entre individuos lo que suscita la necesidad de simular su pseudonegación mediante una confraternización perversa cuya dimensión «social» no es otra que el «marchar todos juntos» del espíritu de hinchada, y

cuya dimensión «personal» queda perfectamente plasmada en este pasaje de la *Dialéctica de la Ilustración* de Adorno y Horkheimer:

A fin de disimular la incómoda distancia entre individuos, se llaman «Bob» y «Harry» unos a otros, en tanto miembros intercambiables de un equipo. Esta práctica reduce las relaciones entre seres humanos al compañerismo de la comunidad deportiva y es una defensa contra el género verdadero de relaciones [T. Adorno, M. Horkheimer 1993: 165].

George Orwell, en uno de los contados pronunciamientos inequívocamente críticos sobre el deporte que hayan salido de la pluma de un intelectual del siglo xx, enlazó la moderna obsesión por el deporte con lo que designó con el calificativo, harto deficitario, de «nacionalismo». En un artículo escrito dos meses antes («Notas sobre nacionalismo»), a la vez que admitía su incapacidad para dar con una denominación satisfactoria, precisaba que dicha patología no es en modo alguno privativa de quienes sumergen su individualidad en la exaltación de una «nación», etnia o «cultura» cualquiera, y que es perfectamente extensible a toda forma análoga de relación abstracta sustentada en otro tipo de identidades, como la religión o la clase social. He aquí el diagnóstico que ofrece Orwell en «The Sporting Spirit»:

> No caben demasiadas dudas de que todo ello está vinculado al auge del nacionalismo, es decir, a la demencial costumbre moderna de identificarse con grandes centros de poder y verlo todo en términos de prestigio competitivo. Además, los juegos organizados tienen mayores posibilidades de prosperar en comunidades urbanas donde el ser humano medio lleve una existencia sedentaria o al menos recluida, y en las que no tenga demasiadas oportunidades para dar salida a su creatividad en sus labores. En una comunidad rural, los muchachos o los hombres adultos eliminan gran parte de sus energías sobrantes caminando, nadando, lanzando bolas de nieve, escalando árboles, montando a caballo y por medio de diversos deportes en los que figura la crueldad ejercida contra los animales, como la pesca, las peleas de gallos y la caza de ratas con hurones. En una gran ciudad, si uno quiere dar salida a su fuerza física o a sus impulsos sádicos, tiene que tomar parte en actividades gregarias. Los juegos se toman en serio en Londres o Nueva York, al igual que sucedía en Roma y Bizancio; en la Edad Media se jugaba, y seguramente con una brutalidad física considerable, pero sin que el juego se mezclase con la política ni que fuera motivo de odio entre colectividades [G. Orwell 2004].

Orwell añade a las observaciones anteriores que el comportamiento «deportivo» realmente significativo no es tanto el de la rivalidad despiadada entre los jugadores como el de un público para el que el honor y la dignidad de «su» bando llegan a depender de una actividad

tan trivial como correr tras un balón y patearlo. Si bien logra identificar de forma minuciosa y exacta varias determinaciones de este «nacionalismo», su concepto se le escapa. Un examen más detenido de dichos rasgos nos mostrará que corresponden punto por punto a la privación de humanidad consustancial a la modernidad industrial, o lo que es lo mismo, a los infaustos efectos del fetichismo de la mercancía: la dominación de la sociedad por «cosas suprasensibles aunque sensibles».

La identificación con una comunidad abstracta concebida en términos de «prestigio competitivo» supone por definición la existencia de uno o más adversarios igualmente abstractos, y no es, por tanto, sino una proyección de la «guerra de todos contra todos», la reafirmación colectiva del individuo aislado despojado de toda inserción comunitaria efectiva. De ahí la fuerza de atracción, de otro modo incomprensible, que ejerce el placer sustitutivo de romper ilusoriamente con la realidad cotidiana mediante la inmersión en una efímera comunidad ficticia.

Si a ello añadimos la escasez artificial de actividades creativas, el ansia por escapar de la monotonía de la cotidianidad y la consiguiente avidez de experimentar «sensaciones fuertes», obtendremos el retrato robot de las principales carencias socioindividuales fabricadas en masa por el moderno orden industrial.

De esta miseria fundamental se sigue que el «nacionalista» orwelliano solo entenderá las relaciones humanas (tanto con sus correligionarios como con sus adversarios) en clave de victorias y derrotas, de seducciones y humillaciones, de poder y de jerarquía, en una palabra, como *política*, cuyo fundamento no es otro que la *ausencia de comunidad*. Así pues, la política moderna, síntesis incongruente de la ficción pseudouniversalista de la «esfera pública» con el materialismo sórdido y atomista de la esfera de «lo social», en la que rigen la concurrencia y la ley del más fuerte, es el vínculo abstracto y el modo de abordar las relaciones sociales inherente al ser social capitalizado.

En semejante marco, por otra parte, la sociabilidad genuina no puede sino ser percibida como amenaza a la «cohesión social», ya que esta última se sustenta precisamente en el deterioro de las condiciones del reconocimiento mutuo y de la relación con el prójimo, que se transfieren al Estado, a la Nación o al Club; en definitiva, a la representación del poder, sea cual fuere. La servidumbre a la que nos reduce la sociedad contemporánea no nos lleva, por tanto, a aspirar por encima de todo al reconocimiento de nuestros semejantes, sino al de aquello que nos domina, lo que convierte a la comunidad en un ideal cada vez más abstracto y lleva a cada cual a buscar desesperadamente, en el aislamiento al que ha sido arrojado, aquello de lo que se le ha privado: el sentido de los demás.

Y es ahí donde el espectáculo deportivo adquiere una importancia estratégica cada vez mayor: como forma de adhesión espontánea a lo existente, como célula elemental y es-

cuela de socialización capitalista. La ideología pseudolúdica del espectáculo moderno y la «deportivización» de toda la existencia social cumplen la tarea, efectivamente vital, de disimular cuanto sea posible la atmósfera autista y maquinal en la que transcurre la «lucha por la supervivencia».

La «deportivización» de la cotidianidad y del lenguaje se traduce en la proliferación de «juegos de poder» que, en el terreno de las relaciones intersubjetivas, compensan y disimulan la impotencia general y el aislamiento del hombre moderno y suponen la continuación de la «guerra de todos contra todos» bajo modalidades «civilizadas». La regla suprema de dichos «juegos» es que nada importa, que hay que «desdramatizar» toda situación susceptible de evolucionar hacia un conflicto real y «tomarse las cosas con deportividad» (salvo, claro está, cuando el poder decrete expresamente lo contrario). Es obvio que estos juegos de poder, a la vez que exorcizan el poder disolvente y crítico del juego, contribuyen a minar la capacidad de comunicación de cada cual y reemplazarla por una alucinación social: la ilusión del encuentro y de la comunicación. En resumidas cuentas: el capitalismo espectacular nos ha empobrecido hasta tal punto que solo somos capaces de comprender y de jugar a los juegos impuestos por las necesidades del intercambio de mercancías.

Así pues, la «ética de la diversión» contemporánea no es más que la prolongación de la vieja ética del trabajo por otros medios. Carece de todo sentido, por eso mismo, abogar por la conversión del trabajo en «juego» en el sentido de los pasatiempos banales alentados por la sociedad existente, que se ha encargado ya de transformar la inmensa mayoría de ocupaciones remuneradas, no menos que la formación que conduce a su desempeño, en bromas de mal gusto. La resolución de la contradicción actual entre «trabajo y ocio» o «producción y consumo» no puede, por consiguiente, adoptar la forma de una opción unilateral a favor de la antítesis del trabajo, ni consistir tampoco, como proponía Huizinga, en una restauración de sus «justas» proporciones respectivas, inexplicablemente perdidas. Solo cabe la abolición de ambos, es decir, la superación de la contradicción y el acceso a una forma superior de actividad humana libre.

Impugnar el deporte, ese juego ilusorio, es exigir que se hagan realidad juegos en los que la humanidad pueda desplegar plenamente sus facultades. Quienes se ven privados de todo, y ante todo de condiciones y capacidades para dar salida a sus inclinaciones lúdicas, tendrán que privarse también de toda ilusión sobre el juego y renunciar a todos los juegos que requieran ilusiones, pues nos aproximamos a marchas forzadas a un punto en que se convertirá en condición *sine qua non* no solo para hacer de la existencia humana un juego apasionante, sino pura y simplemente para asegurar la propia supervivencia de la especie.

El juego de la emancipación humana se distingue de cualquier actividad anterior por tener en su punto de mira el sustrato alienado sobre el que ha reposado toda forma de re-

lación social existente hasta la fecha y abordar las presentes y futuras de modo consciente, sobre la base de las creaciones anteriores de la humanidad, pero despojándolas de su carácter «natural» y preestablecido para someterlas al poder creador de los individuos asociados. De lo que se trata, pues, es de la institución, esencialmente lúdica, de las condiciones de esta asociación, es decir, de hacer de las condiciones existentes condiciones para la asociación. Y la historia, evidentemente, está llena de ingratitud para quienes no saben jugar.

Índice